

STPD Racer (Antrieb) 2 TP

Für jeden diesem Bordsystem zugewiesenen Energiepunkt erhält der Pilot einen Bonus von +1 auf alle seine Verteidigungswürfe auf Geist + Pilot, bis zu einem Maximum von +2.

Alpha-Klasse Fusionsreaktor 2 TP

Energiequelle

Ein Shuttle mit einem Alpha-Klasse Fusionsreaktor hat pro Raumkampfrunde 3 Energiepunkte zur Verfügung.

Ultrastahl (Struktur) 2 TP

Ein Shuttle aus Ultrastahl besitzt 4 Strukturpunkte und einen Reparaturwert von 8.

Hirosami Kamikaze (Antrieb) 4 TP

Für jeden diesem Bordsystem zugewiesenen Energiepunkt erhält der Pilot einen Bonus von +1 auf alle seine Verteidigungswürfe auf Geist + Pilot, bis zu einem Maximum von +3.

Beta-Klasse Fusionsreaktor 4 TP

Energiequelle

Ein Shuttle mit einem Beta-Klasse Fusionsreaktor hat pro Raumkampfrunde 5 Energiepunkte zur Verfügung.

Sternenstahl (Struktur) 4 TP

Ein Shuttle aus Sternenstahl besitzt 6 Strukturpunkte und einen Reparaturwert von 10.

STPD Stellar (Antrieb) 6 TP

Für jeden diesem Bordsystem zugewiesenen Energiepunkt erhält der Pilot einen Bonus von +1 auf alle seine Verteidigungswürfe auf Geist + Pilot, bis zu einem Maximum von +3. Zusätzlich darf der Pilot pro Raumkampfrunde einen Verteidigungswurf komplett wiederholen (inklusive aller durch SP oder besondere Eigenschaften erkaufte Bonuswürfel).

TransMatt JS-Reaktor 6 TP

Energiequelle

Ein Shuttle mit einem TransMatt JS-Reaktor hat pro Raumkampfrunde 5 Energiepunkte zur Verfügung. Der Pilot kann sich zu Beginn jeder Runde entscheiden, eine gezielte Überbelastung auszulösen, dies zählt nicht als Handlung. Ab jetzt produziert der Reaktor 8 Energiepunkte pro Raumkampfrunde, allerdings muss zu Beginn jeder weiteren Runde vom Piloten einen Würfel gewürfelt werden. Bei einer 1 schaltet der Reaktor in den Unterleistungsmodus und liefert bis zum Ende der Szene nur noch 3 Energiepunkte pro Raumkampfrunde. Einmal im Unterleistungsmodus, kann der Pilot bis zum Ende der Szene keine gezielte Überbelastung mehr auslösen oder in den normalen Modus zurückschalten.

Diamondcore (Struktur) 6 TP

Ein Shuttle aus Diamondcore besitzt 8 Strukturpunkte und einen Reparaturwert von 12.

4-Mann Luxus Shuttle Cockpit 8 TTP

Es gibt einen Sitz für den Piloten, einen für den Copiloten und darüber hinaus zwei Navigationspuls.

TI Lightblast III (Energiewaffe) 3 TTP

Ein Waffensystem +4. Um sie einzusetzen, müssen diesem Bordsystem 3 Energiepunkte zugewiesen werden.

Krankenstation (Medizin) 2 TTP

Wenn ein Justifier die Explorationshandlung „Medizinisch Versorgen“ einsetzt (siehe Seite 135), erhält er hierfür einen Bonus von +1.

3-Mann Standard Shuttle Cockpit 5 TTP

Es gibt einen Sitz für den Piloten, einen für den Copiloten und darüber hinaus ein Navigationspult.

Aries Lightbringer (Energiewaffe) 3 TTP

Ein Waffensystem +3. Um sie einzusetzen, müssen diesem Bordsystem 2 Energiepunkte zugewiesen werden.

STPD Steelrain (Kinetische Waffe) 2 TTP

Ein Waffensystem +5. Um sie einzusetzen, muss diesem Bordsystem kein Energiepunkt zugewiesen werden. Diese Waffe kann von einem beliebigen Sitzplatz abgefeuert werden. Ein erfolgreicher Treffer fügt immer mindestens 2 Punkte Schaden zu, dafür kann diese Waffe nur einmal je Mission eingesetzt werden.

2-Mann Cockpit 3 TTP

Es gibt einen Sitz für den Piloten und einen für den Copiloten, aber darüber hinaus keine Navigationspuls.

UI Pilotpet (Energiewaffe) 2 TTP

Ein Waffensystem +1. Um sie einzusetzen, muss diesem Bordsystem 1 Energiepunkt zugewiesen werden. Kann nur vom Piloten abgefeuert werden.

Gauss Mjölnir (Kinetische Waffe) 3 TTP

Ein Waffensystem +2. Um sie einzusetzen, muss diesem Bordsystem 1 Energiepunkt zugewiesen werden. Verfügt das Ziel nicht über einen Schutzschild, darf der Schütze bei jedem Angriff mit dieser Waffe einen Würfel neu würfeln.

Ausrüstungsschrank (Spezial) 2 TP

Während einer Trainingspause dürfen die Justifiers ihre AP auch für neue Ausrüstung ausgeben und ihre Ausrüstung gegen AP eintauschen (siehe Seite 94).

TransMatt JES (Justifiers Efficiency Scanner) (Scanner) 1 TP

Jeder Justifier, der von Bord des Shuttles aus eine Scannen-Handlung durchführt, erhält einen Bonus von +1 auf die dazugehörige Herausforderung.

Gardener Pharmaceutical Full Bodyscanner (Medizin) 8 TP

Am Ende jeder Explorationshandlung darf jeder Justifier mit einem Würfel würfeln. Bei einem Erfolg heilt er automatisch einen Punkt ausdauer.

Reparaturvorrichtung (Technik) 2 TP

Pro Missionsrunde kann jeweils ein Justifier diese Reparaturvorrichtung für seine Reparaturarbeiten an einem Erkundungsfahrzeug nutzen (auch zusammen mit anderen Justifiers, die ihn unterstützen). Der Justifier erhält hierdurch einen Bonus von +1 auf seine Herausforderung auf Geist + Technik.

Hirosami 3D Laserscanner (Scanner) 3 TP

Jeder Justifier, der von Bord des Shuttles eine Scannen-Handlung durchführt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf die dazugehörige Herausforderung.

Forschungslabor (Forschung) 2 TP

Pro Missionsrunde kann jeweils ein Justifier dieses Labor für seine Forschungsarbeit nutzen (auch zusammen mit anderen Justifiers, die ihn unterstützen). Der Justifier erhält hierdurch einen Bonus von +1 auf seine Herausforderung auf Geist + Wissen. Ein Shuttle kann bis zu zwei Forschungslabore besitzen.

2 OT Reparaturdronen (Technik) 5 TP

Jeder Justifier, der während des Explorationsmodus eine Reparatur durchführt, erhält durch dieses Bordsystem einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Herausforderung auf Geist + Technik.

Waffenschrank (Spezial) 2 TP

Während einer Trainingspause dürfen die Justifiers ihre AP auch für neue Waffen und Körperschutz ausgeben und ihre Waffen bzw. Körperschutz gegen AP eintauschen (siehe Seite 94).

KA Analysecomputer (Forschung) 6 TP

Jeder Justifier, der ein Forschungslabor (siehe oben) nutzt, erhält durch dieses Bordsystem einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Herausforderung auf Geist + Wissen.

Cos Halo (Schutzschild)

2 TTP

Bei jedem Verteidigungswurf gegen einen Angriff mit einer kinetischen Waffe darf der Pilot bei seiner Herausforderung auf Geist + Pilot alle 1en erneut würfeln. Bei jedem Verteidigungswurf gegen einen Angriff mit einer Energiewaffe darf der Pilot bei seiner Herausforderung auf Geist + Pilot eine 1 erneut würfeln. Um den Schild nutzen zu können, muss diesem Bordsystem 1 Energiepunkt zugeeilt werden.

Zusätzlich erhält der Pilot einen Bonus von +1 auf alle Herausforderung auf Geist + Pilot [Raumschiffe], wenn es darum geht, einen Asteroiden oder ähnlichem auszuweichen.

TTA JATV

7 TTP

Klasse: Landfahrzeug

Handling: +2

Scanner: +1

Reparaturwert: 8

Besonderheiten: Zusätzlicher Platz für einen Navigator und einen Copiloten.

TTA JVTOL

9 TTP

Klasse: Luftfahrzeug

Handling: +2

Scanner: +2

Reparaturwert: 10

Besonderheiten: Zusätzlicher Platz für einen Navigator und einen Copiloten.

Satellitennetz

10 TTP

Jeder Justifier darf bei seinen Herausforderungen für die Regionserkundung und den Regionsscan immer einen Würfel neu würfeln.

KA Hermes Hovercraft

4 TTP

Klasse: Landfahrzeug

Handling: +1

Scanner: +1

Reparaturwert: 5

Besonderheiten: Zusätzlicher Platz für einen Navigator.

STPD Angry Devil

6 TTP

Klasse: Luftfahrzeug

Handling: +1

Scanner: +0

Reparaturwert: 6

Besonderheiten: Nach dem ersten Regionsscan darf ein Team mit diesem Erkundungsfahrzeug sofort einen zusätzlichen Regionsscan (in der selben Region) durchführen. Zusätzlicher Platz für einen Navigator.

Enclave Offroader

1 TTP

Klasse: Landfahrzeug

Handling: +0

Scanner: +0

Reparaturwert: 2

B'Hazard Explorer

2 TTP

Klasse: Landfahrzeug

Handling: +0

Scanner: +0

Reparaturwert: 3

Besonderheiten: Zusätzlicher Platz für einen Navigator.

Gauss Libelle

5 TTP

Klasse: Luftfahrzeug

Handling: +2

Scanner: +0

Reparaturwert: 6

Besonderheiten: Zusätzlicher Platz für einen Navigator.

Glückstreffer

RUMS! Ohne Vorwarnung löst sich der Schuss ... und trifft den anstürmenden Gegner mitten in die Stirn!

Ein von den Justifiers bestimmter Gegner mit Verteidigung 2 oder weniger erleidet sofort 3 Schadenspunkte.

Auf den zweiten Blick

Das kann einfach nicht sein. Dein Bauchgefühl sagt dir, dass es hier mehr zu holen gibt, als man auf den ersten Blick sieht. Der Justifier darf im Explorationsmodus einen Würfelwurf für eine Herausforderung im Regionsscan komplett wiederholen. Alle Erfolge des letzten Wurfs sind vergessen. Nicht aber die Zahl der Würfel – wurden durch SP Zusatzwürfel erkaufte, dürfen sie jetzt ebenfalls neu gewürfelt werden. Diese Karte kann auch eingesetzt werden, nachdem besondere Eigenschaften aktiviert oder SP investiert wurden.

Hochziehen

Wow! Das wäre beinahe schief gegangen! Der Justifier darf im Explorationsmodus einen Würfelwurf für eine Herausforderung auf **Geist + Pilot** komplett wiederholen. Alle Erfolge des letzten Wurfs sind vergessen. Nicht aber die Zahl der Würfel – wurden durch SP Zusatzwürfel erkaufte, dürfen sie jetzt ebenfalls neu gewürfelt werden. Diese Karte kann auch eingesetzt werden, nachdem besondere Eigenschaften aktiviert oder SP investiert wurden.

Ich habe das was gefunden

Manchmal ist euer Konzern doch netter, als man denkt. Offenbar hat er euch zusätzliche Reserveausrüstung eingepackt.

Jeder Justifier hat für einen seiner Ausrüstungsgegenstände oder seiner Waffen wieder alle Anwendungen zur Verfügung. Diese Karte kann nur während des Explorationsmodus eingesetzt werden.

Das Schicksal ist uns wohl gesonnen

Manchmal ist Glück das einzige, was einem Justifier noch bleibt. Und dann sollte er davon besser so viel wie möglich haben. Jeder Justifier erhält sofort einen SP (bis zu seinem Maximum) zurück.

Ein kurzes Zögern

Das riesige Monstrum zögert nur für einen Augenblick. Vielleicht wollte es sein Futter genauer in Augenschein nehmen oder sein Opfer verhöhnen, aber es gibt dem Justifier die Möglichkeit, zur Seite zu hechten. Ein Verteidigungswurf gegen einen Angriff durch einen von den Justifiers bestimmten Gegner hat automatisch die benötigte Anzahl an Erfolgen. Diese Karte muss vor dem Würfelwurf eingesetzt werden.



STARTSPIELER



EXPLORATIONS- STARTSPIELER

Ablenkung

Der Schrei eines Vogels, das Knacken im Gebüsch oder der seltsame Geruch, der plötzlich in der Luft liegt. Irgendetwas lenkt eure Gegner für einen kurzen Moment ab.

Die Hälfte (abgerunden) einer von den Justifiers bestimmten Gegnergruppe greift diese Runde nicht an.

Sperrfeuer

„Sie dürfen nicht durchbrechen!“ die Justifiers feuern aus allen Rohren und die Luft füllt sich mit einem tödlichem Sperrfeuer. Alle Justifiers, die über eine Fernkampfwaffe verfügen, dürfen sofort einen Fernkampfangriff mit 6 Würfeln gegen einen Gegner ihrer Wahl durchführen. Die Schadensart hängt von der eingesetzten Waffe ab. Dieser Angriff findet zusätzlich zu etwaigen anderen Handlungen in dieser Runde statt. Diese Karte kann nur eingesetzt werden, wenn die Gegner sich auf Reichweite 1 oder 2 befinden.

Mehr Glück als Verstand

Unglaublich! Der Justifier macht eigentlich ALLES falsch, aber aus irgendeinem kosmisch einmaligen Zufall geht es gut.
Bei einer beliebigen Herausforderung darf ein Justifier alle 1en als Erfolg zählen.

Jetzt nicht aufgeben!

Das Leben als Justifier ist hart und dreckig, aber es ist euer Leben und hier wird nicht aufgegeben!
Jeder Justifier erhält sofort einen Punkt Ausdauer (bis zu seinem Maximum) zurück.

Abgelenkt

Was auch immer es genau war, es hat den Justifier genau im falschen Moment abgelenkt.
Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf eine Herausforderung auf **Seele+Intuition**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Schnell, effizient und wirkungsvoll

Konzern-Teamkarte: Gauss Industries
Das ist der Slogan deines Mutterkonzerns und somit auch dein Slogan. Mache deiner Mutter bloß keine Schande.
Einer der Justifiers darf sofort eine zusätzliche Handlung durchführen. Diese Karte kann sowohl im Abenteuer- als auch im Explorationsmodus eingesetzt werden.

Besser als alle

Konzern-Teamkarte: Gauss Industries
Was gibt es dazu noch zu sagen? Ihr seit GAUSS INDUSTRIES!
Jeder Justifier erhält in dieser Runde für alle seine Handlungen einen Bonus von +1. Diese Karte kann sowohl im Abenteuer- als auch im Explorationsmodus eingesetzt werden.

Härter als gedacht

Der Gegner stemmt sich mit aller Kraft gegen seine Vernichtung, nutzt jede Deckung und pariert jeden Angriff.
Die Verteidigung eines Gegners nach Wahl des Erzählers steigt für die gesamte Runde um 1.
Der Erzähler muss diese Karte zu Beginn einer Kampfrunde einsetzen.

Außer Atem

Puh, das war anstrengender als der Justifier gedacht hat.
Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Körper+Athletik**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Auffällig

Der Justifier stellt sich an wie ein Elefant im Porzellanladen ... im wahrsten Sinne des Wortes.
Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Geist+Heimlichkeit**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

So nah dran

Du warst schon der Meinung, das alles im Sack ist, da wird es doch noch einmal brenzlich/Verdammt, dabei warst du so nah dran. Der Justifier muss die gerade bestandene Herausforderung erneut würfeln. Diese Karte darf nicht eingesetzt werden, wenn der Justifier in eine Herausforderung SP investiert oder eine besondere Eigenschaft genutzt hat. Wenn eine Anwendung einer Ausrüstung oder Waffe verbraucht wurde, muss diese für den neuen Wurf nicht nochmals verbraucht werden, um ihre Wirkung zu entfalten.

Miese Laune

Das Wetter ist entweder zu heiß oder zu nass, oder die Fresse eines Justifiers passt ihm einfach nicht. Der Kerl hat wirklich einen schlechten Tag. Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Seele+Charisma**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Klick

Es ertönt nur ein boshafes Klicken, als der Schlagbolzen ins Leere geht. Das Magazin ist leer! Der Fernkampfgriff eines Justifiers schlägt automatisch fehl. Diese Karte muss vor dem Angriffswurf eingesetzt werden. Der Justifier lädt sofort nach und kann in der nächsten Runde wieder normal angreifen.

Stromschwankung

Wenn zwischendrin mal keiner der Befehle angenommen werden kann, weil eine Stromschwankung überbrückt werden muss, macht das natürlich nichts einfacher.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Geist+Computer**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Pech

Das Schicksal fordert wohl eine erste Rückzahlung gewöhnlicher Gnade, denn auf einmal scheint bei dir nichts mehr zu klappen.

Alle Würfelergebnisse eines Justifiers in dieser Runde werden um 1 reduziert. Aus einer 6 wird also eine 5, aus einer 5 eine 4. Nur die 1 bleibt das, was sie ist. Nur die Verteidigungswürfe sind hiervon ausgenommen.

Diese Karte muss vor dem ersten Würfelwurf des betroffenen Justifiers in dieser Runde eingesetzt werden.

Knack

Das war's, das Teil ist hin. Ein Ausrüstungsgegenstand, den der Justifier gerade benutzt hat, zerbricht oder wird andernweitig unbrauchbar.

Hätte der Gegenstand einen Bonus auf eine Herausforderung gewährt, verfällt dieser. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Der Gegenstand darf nicht mehr als 5 AP wert sein. Und die AP sind auch nicht dauerhaft verloren. Nach dem nächsten Zonenwechsel findet der Justifier einen gleichwertigen Ersatz oder kann den Gegenstand reparieren lassen.

Unerwarteter Schwenk

Plötzlich wird das Gefährt unerwartet zur Seite gerissen und der Justifier hat seine liebe Mühe, die Kontrolle zu behalten.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Geist+Pilot**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Schlechte Sicht

Nebel weht über den Sumpf; die Leuchten flackern erst, dann verlöschen sie; dichter Rauch hängt über dem Wald und schließt die Justifiers ein ... Und das in einer Situation, in der dringend Spuren verfolgt werden müssen.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Seele+Wahrnehmung**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Leerer Kopf

Immer, wenn man sich besonders bemüht, sich an etwas Wichtiges zu erinnern, hat man das Gefühl mit einem leeren Kopf herum zu laufen.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Geist+Wissen**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Was für ein Biest!

Der Gegner müsste nach diesem Treffer eigentlich fallen, tut dies aber nicht, sondern schüttelt sich und kämpft weiter. Was für ein Biest!

Diese Karte kann nur eingesetzt werden, um einen Gegner vor Vernichtung oder Tod zu bewahren – zumindest durch diesen Treffer. Der Gegner bleibt mit einem Punkt Ausdauer im Spiel und darf normal weiterkämpfen.

Überschätzt

Konzern-Erzählerkarte: Gauss Industries

Jeder Mitarbeiter scheint daran zu glauben, dass er alles erreichen kann, wenn er nur will. Genau wie sein Konzern es ihm glauben machen will. Aber manchmal überschätzt er sich dabei maßlos.

Der Justifier muss **einen** seiner gerade erwürfelten Erfolge (egal welche Herausforderung) noch einmal neu würfeln.

Verflixt

Die Hand ist schwitzig, und mit einem Mal entgleitet dem Justifier die Waffe.

Der Nahkampfangriff eines Justifiers schlägt automatisch fehl. Die Karte muss vor dem Angriffswurf eingesetzt werden. Der Justifier hebt die Waffe sofort wieder auf und kann in der nächsten Runde normal angreifen.

Keine Freizeit

Konzern-Erzählerkarte: Gauss Industries

„Schnell, effizient und wirkungsvoll“, wer bei einem solchen Konzern arbeitet, hat keine Zeit für Freizeit und Erholung. In dieser Missionsrunde kann keiner der Justifier die Explorationshandlungen „Erholung“ oder „Freizeit“ wählen. Als einzige Ausnahme ist es Justifiers mit 0 Ausdauer erlaubt, die Explorationshandlung „Erholung“ zu wählen. Diese Karte muss zu Beginn der Missionsrunde eingesetzt werden.

Ungewohnt

Hier verhält sich aber auch nichts, wie der Justifier es gewohnt ist. Kein Feuer will angehen, der Wind scheint sich im Kreis zu drehen und überhaupt scheint sein Training hier ziemlich nutzlos zu sein.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Körper+Survival**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.

Was soll das denn sein?

Nicht immer sieht ein Kabel aus wie es aussehen sollte, und nicht immer ist das, was wie ein Kabel aussieht, auch wirklich eines.

Der Justifier erhält einen Malus von -2 auf seine Herausforderung auf **Geist+Technik**. Diese Karte muss vor dem Handlungswurf eingesetzt werden.



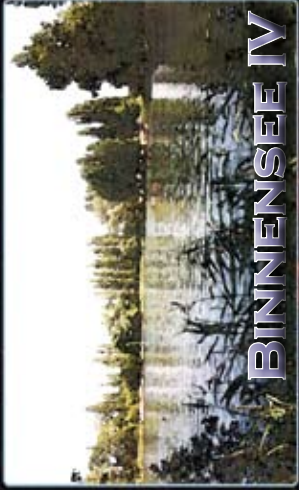
GEBIRGE III



GEBIRGE II



GEBIRGE I



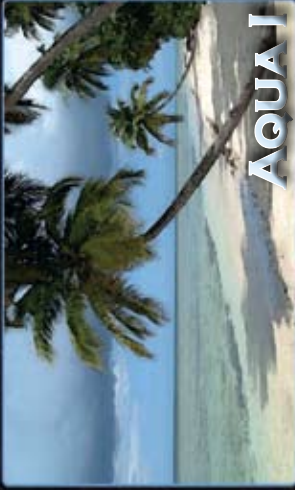
BINNENSEE IV



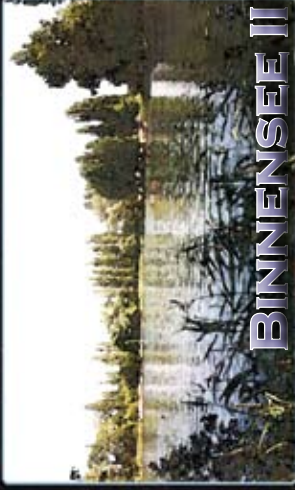
BINNENSEE I



DSCHUNGEL I



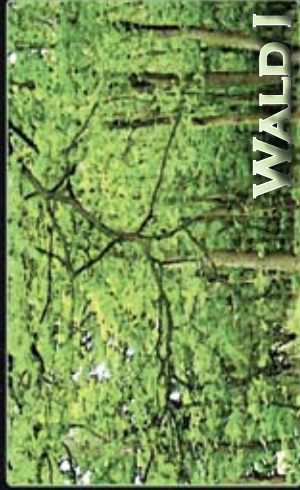
AQUA I



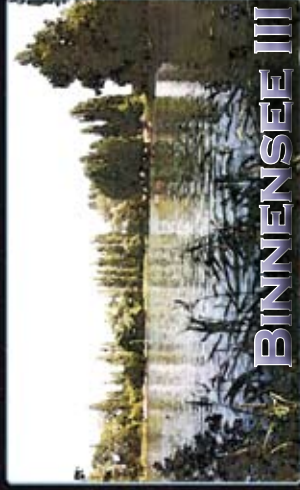
BINNENSEE II



DSCHUNGEL II



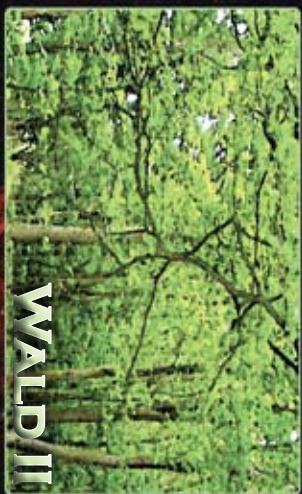
WALD I



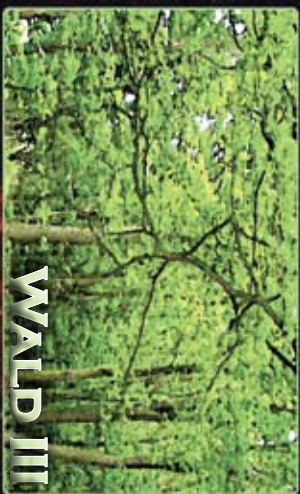
BINNENSEE III



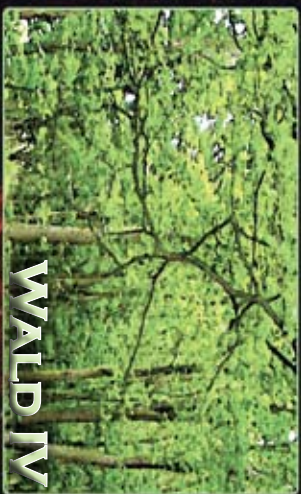
DSCHUNGEL III



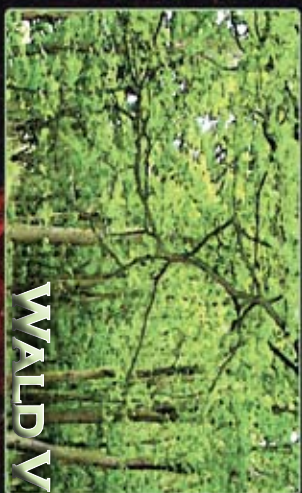
WALD II



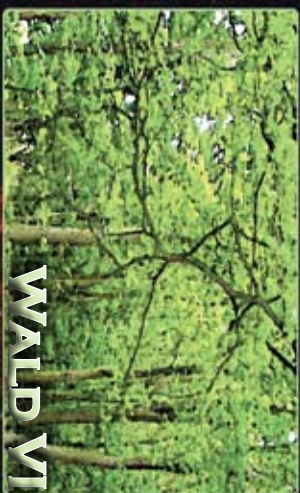
WALD III



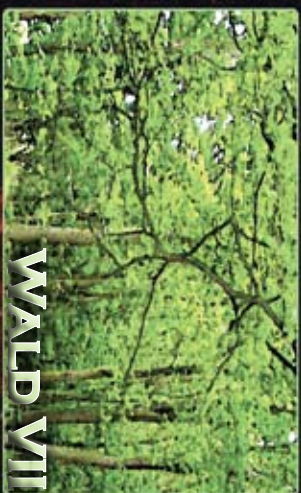
WALD IV



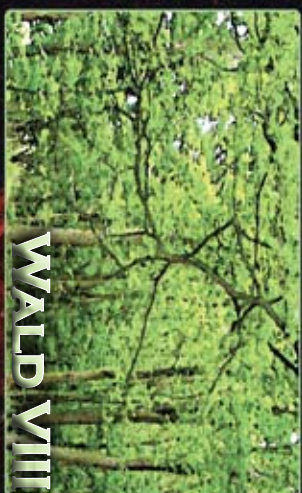
WALD V



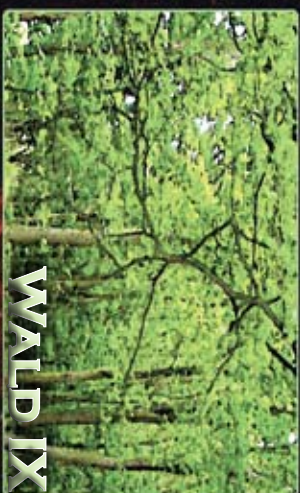
WALD VI



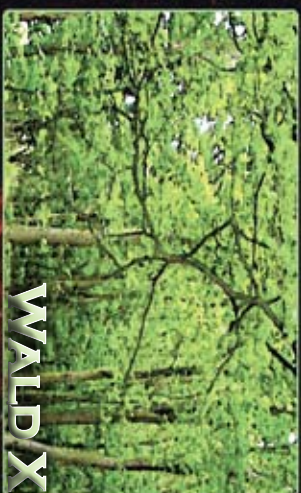
WALD VII



WALD VIII

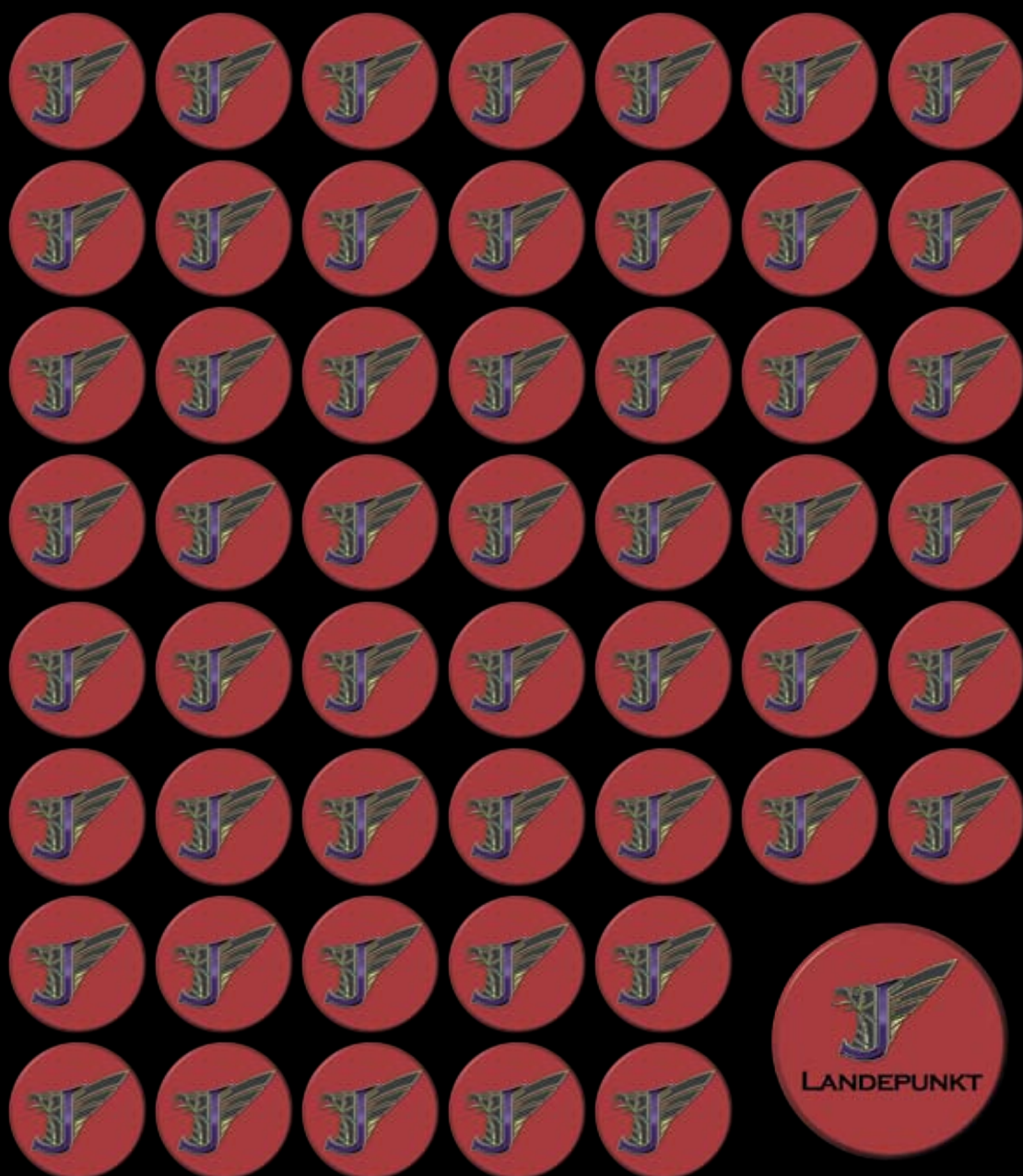


WALD IX



WALD X

ERKUNDUNGSMARKER



ERKUNDUNGSZIELMARKER



Sonderbonus: Seltsame Gravitation

Die Gravitation dieses Mondes ist in jeder Hinsicht außergewöhnlich. Auch diese Substrahlung scheint eine tiefere Bedeutung zu haben.

Die Justifiers erhalten auf jede Herausforderung in der dieser Sonderbonus hilft, einen Bonus von +3.

Sonderbonus: Lahme Ente

Im Kampf gegen Elfer darf der Startspieler bei seinen Handlungen jede gewürfelte 4 als Erfolg zählen.

Sonderbonus: Strahlenschutz

Der Justifier erhält bei jeder Herausforderung auf **Körper + Widerstand**, mit der er sich gegen Strahlungsschaden wehrt, einen Bonus von +2. Dieser Bonus erhöht sich um 1, wenn ein Justifier mehrere Gegenstände bei sich trägt, die diesen Sonderbonus verleihen, für zwei Gegenstände erhält er also +3, für drei +4 usw.

Sonderbonus: Achtung, die Fallwinde!

Die Fallwinde in diesem Gebirge sind wirklich mörderisch. Zum Glück kommt ihr euch schon darauf einstellen.

Die Justifiers erhalten auf jede Herausforderung in der dieser Sonderbonus hilft, einen Bonus von +2.

Sonderbonus: Mächtiger Beta

Die Justifier erhalten einen Bonus von +1 auf alle Herausforderungen auf **Seele + Charisma**, denen sie sich im Kontakt mit den Elfern stellen müssen.

Sonderbonus: Codebrecher

Der Justifier erhält einen Bonus von +2 auf alle Herausforderungen, bei denen er von der verschwundenen Zivilisation hinterlassene elektronische Schlösser öffnen oder Computerprogramme knacken möchte.

Sonderbonus: Hinter die Monde

Versuche die beiden kleinen Monde anzusteuern, ihre Gravitation wird die des großen Mondes vielleicht bis zu einem bestimmten Grad aufheben!

Die Justifiers erhalten auf jeden Verteidigungswurf gegen die Asteroiden einen Bonus von +1.

Sonderbonus: Roboterkreisel

Die Justifiers erhalten im Kampf gegen Kampfroboter von Holz 11 einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigungswürfe auf **Körper + Widerstand** und **Geist + Reflexe**.

Götterfluch

Du reißt deine Waffe hoch und brüllst deine Gegner an. Sie weichen zurück und einige fallen sogar auf die Knie.

Die Hälfte der Elfer greift in dieser Runde nicht an. Das Ausspielen dieser Karte zählt für einen der Justifiers als Handlung.

Stachelbär

Angriff 3/2/-, **Schaden** 2 (Biss) oder 1 (Stacheln), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 4, **Gefahr** 3
MANÖVER: Der Stachelbär greift im Nahbereich immer den Explorationsstartspieler an, und auf RW 1 mithilfe seiner „Stachelwolke“ alle anwesenden Justifiers auf einmal.

Stachelwolke: Wenn der Stachelbär auf RW 1 angreift, greift er alle anwesenden Justifiers gleichzeitig an.

Babystachelbären

Angriff 2/1/-, **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1
(Hordenregel beachten), **Gefahr** 1

MANÖVER: Die Babystachelbären verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers, beginnend mit dem Justifier links vom Explorationsstartspieler.

Sechssarmiger Landigator

Angriff 3/1/-, **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 4, **Gefahr** 3

MANÖVER: Der sechssarmige Landigator greift in jeder Runde den gegen ihn angetretenen Justifier an.

Umschlingen: Nach jedem erfolgreichen Angriff, wird der Justifier von einem weiteren Arm bis zum Ende des Kampfs festgehalten. Für jeden Arm erleidet der Justifier einen kumulativen Malus von -1 auf seine Verteidigungswürfe.

Echschenschuppen: Alle Angriffe gegen den sechssarmigen Landigator erleiden einen Malus von -1.

Asteroiden

Angriff 4 (gegen Geist + Pilot, kinetisch), **Schaden** 1 (schlägt auf dem Schiff ein), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1, **Gefahr** 2

MANÖVER: Alle Asteroiden, die nicht abgeschossen werden, greifen in der laufenden Runde das Shuttle an und vernichten sich dabei selbst.

Holzraptoren

Angriff 2/1/-, **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 2

MANÖVER: Die Holzraptoren verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Explorationsstartspieler).

Rudelangriff: Wenn ein Holzraptor einen Justifier trifft, erleidet dieser bis zum Ende der Runde einen kumulativen Malus von -1 auf alle Verteidigungswürfe.

Echschenschuppen: Alle Angriffe gegen einen Holzraptor erleiden einen Malus von -1.

Holzhuunde

Angriff 2/1/-, **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel beachten), **Gefahr** 1

MANÖVER: Die Holzhuunde verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Explorationsstartspieler).

Festbeißen: Wenn ein Justifier in einer Runde von mindestens einem Holzhuund erfolgreich angegriffen wurde, erleidet er in der folgenden Runde einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen inklusive Verteidigung.

Kommt mir bekannt vor

Du erinnerst dich an eure Untersuchungen auf dem Orbit und erkennst eine wichtige Landmarke wieder.

Wenn diese Karte aktiviert wird, darf der Fahrzeugpilot bei der Regionserkundung der aktuellen Region sofort bis zu 3 Würfel neu würfeln. Dieser Bonus gilt nicht für spätere Regionserkundungen der gleichen Region.

Wir brauchen dickere Waffen

Manchmal muss man mit dem Sicherheitscode eben die wirklich dicken Wummen aus dem Schrank holen.

Alle Justifiers dürfen eine ihrer Waffen sofort gegen eine andere, bis zu 10 AP teurere Waffe eintauschen. Sobald sie den nächsten Zonenwechsel durchführen, werden diese Waffen automatisch wieder zurückgetauscht. Diese Karte wird nach ihrem Einsatz aus dem Spiel entfernt (sie wird nicht unter das Teamdeck geschoben!).

Gegengift - Holz II

Zum Glück kommt ihr schon im Vorfeld ausreichend Gegengift herstellen!

Wenn diese Karte aktiviert wird, besteht der Justifier eine Herausforderung, um der Wirkung eines Giftes auf Holz II zu widerstehen, automatisch. Dies Karte kann auch nach dem dazu gehörigen Würfelwurf eingesetzt werden.

Roboter hacken (Sonderhandlung)

Du bemerkst eine drahtlose Datenverbindung zwischen den Robotern. Vielleicht kannst du einen von ihnen übernehmen!

Ein Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Anlagen] (2)
Sonderbonus „Codebrecher“ hilft

Erfolg: Einer der Roboter beschießt plötzlich seine Kollegen. Perfekt!

Der übernommene Roboter greift die Justifiers nicht an, sondern führt jede Runde einen Angriff (Energie) mit 6 Würfeln durch. Diese Kontrolle wirkt für eine Anzahl Runden in Höhe der vom Justifier erzielten Erfolge, danach greift der Roboter wieder normal die Justifiers an.

Sobald diese Sonderhandlung einmal erfolgreich durchgeführt wurde, steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Funkenregen (Sonderhandlung)

Du entdeckst eine offene, stromführende Leitung, die aus der Decke baumelt, und lockst einen Roboter hinein. Du musst nur lang genug unter diesem Funkenregen stehen bleiben.

Der Justifier muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2)

Erfolg: Das blöde Ding fliegt tatsächlich mitten in die Funken und wird geröstet.

Einer der kleinen Kampfroboter wird aus dem Kampf entfernt.

Misserfolg: Bevor der Roboter bei dir ist, bekommst du es mit der Angst zu tun und wirst selbst von einigen Funken getroffen.

Der Justifier verliert 1 Punkt Ausdauer.

Sobald diese Sonderhandlung einmal erfolgreich durchgeführt wurde, steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Sonderhandlung I: Die Sicherung ausschalten

Das Differential ist mit einigen Abwehrmaßnahmen gesichert. Die Erbauer dieses Reaktors müssen ganz schön paranoid gewesen sein. Bevor ihr das Bauteil herausnehmen könnt, müsst ihr die Sicherungen umprogrammieren.

Herausforderung auf Geist + Computer (2)

Erfolg: So erledigt. Weiter geht's.

Die Justifiers müssen sich dieser Sonderhandlung zweimal erfolgreich stellen. Anschließend können sie sich der Sonderhandlung „Differential ausbauen“ stellen.

Misserfolg: Verdammn, die Sicherungen lassen sich einfach nicht überbrücken. Und bevor das nicht geschehen ist, würde das Differential beim Ausbau zerstört.

Die Justifiers können sich der Herausforderung in der kommenden Runde erneut stellen.

Sonderhandlung 2: Differential ausbauen

Ganz schön tuffelig, das Ding ist ziemlich vernetzt!

Sammelherausforderung auf Geist + Technik [Anlagen]
(Anzahl der Justifiers x3)

Erfolg: Endlich, ihr habt es geschafft! Das Ding ist erfolgreich von allen Vernetzungen befreit, jetzt nichts wie weg von hier, che die Strahlung euch noch das Hirn röstet.

Weiter bei **Alles wieder heil**.

Misserfolg (alle Justifiers sind ohnmächtig): Unmöglich, das könnt ihr unmöglich schaffen.

Weiter bei **Bunte Federn**.

Böse Naniten

Ihr merkt, wie euer Körper gegen die Naniten in eurem Blut ankämpft.

Alle Justifiers mit der Ausrüstung „Naniten“ erleiden für diese Runde einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen (auch Verteidigung). Diese Karte muss zu Beginn einer Kampfrunde eingesetzt werden.

Seht meine göttliche Macht! (Sonderhandlung)

Du aktivierst die Holofunktion deines JUST, um diesen Wilden zu beweisen, dass du sehr wohl ein Gott bist!

Der Justifier darf sich einer Herausforderung auf **Geist + Computer** stellen. Für jeden Erfolg greift in dieser Runde ein Elfer nicht an. Pro Runde kann ein Justifier diese Sonderhandlung durchführen.

Elferkrieger

Angriff 2/2-, **Schaden** 1 (Peile und Wurfgeschosse), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel beachten), **Gefahr** 2

MANÖVER: Die Elferkrieger verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler). **Primitive Waffen:** Jeder Justifier der über eine Rüstung mit einem Verteidigungsbonus „Kinetisch“ verfügt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe der Elferkrieger.

Großer Kampfroboter, Typ „Maximilian“

Angriff 3/4-, **Schaden** 1 (Kettenfäuste), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** (Anzahl der Justifiers) **Gefahr** 3

MANÖVER: Der Große Kampfroboter greift immer den Startspieler an, sofern dieser nicht ohnmächtig oder bei den Justifiers ist, die das Differential zu bergen versuchen. In diesem Fall greift der denjenigen Spieler an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt und weder ohnmächtig noch mit der Bergung des Differentials beschäftigt ist.

Großer Kampfroboter, Typ „Maximilian“

Roboter: Der Große Kampfroboter ist immun gegen Angriffe mit Waffen, die biologischen oder chemischen Schaden verursachen.

Mittlere Panzerung: Alle Angriffe gegen den Großen Kampfroboter erleiden einen Malus von -2.

Viele Arme: Der große Kampfroboter führt nach jedem Schlag einen weiteren Angriff durch, dessen Angriffswert allerdings um einen Punkt niedriger ist als der vorherige. Sobald der Angriffswert hierdurch auf 0 sinkt, enden die Angriffe für diese Runde. Nächste Runde greift der große Kampfroboter wieder mit seinem vollen Angriffswert an.

Elektropilze (Erzählerkarte)

Die Elfer werfen einige der seltsamen Pilze nach euch und plötzlich zucken blaue Blitze in alle Richtungen. Was sind das denn für Dinger???

Jeder Justifier muss sich sofort der folgenden Herausforderung stellen:

**Herausforderung auf Körper+Widerstand (2)
Rüstung mit Verteidigung (Energie) hilft**

Erfolg: Die blauen Blitze wandern an dir entlang und es kitzelt ein wenig, mehr aber auch nicht.

Misserfolg: Die blauen Blitze wandern an dir entlang und deine Muskeln beginnen wie wild zu zucken. Du hast große Schwierigkeiten die Kontrolle über deinen Körper zu behalten.

Der Justifier erleidet in dieser Runde einen Malus von -2 und in der nächsten einen Malus von -1 auf alle seine Herausforderungen (auch auf Verteidigungswürfe).

Diese Erzählerkarte kann nur zu Beginn einer Kampfrunde eingesetzt werden.

Stammeschamane

Angriff 4/4-, **Schaden** -, **Verteidigung** 1, **Ausdauer** 1, **Gefahr** 5

MANÖVER: Der Elferschamane greift nicht direkt an, sondern verbleibt hinter seinen Kriegern und führt fortwährend eine mächtige Beschwörung durch.

Leibgarde: Wenn ein Justifier einen Angriff gegen den Stammeschamanen ansagt, muss er statt dessen einen Stammeschamanen gegen einen Elferkrieger durchführen (die Hordenregel kommt hierbei nicht zur Anwendung). Erst wenn alle Elferkrieger besiegt wurden, kann der Schamane direkt angegriffen werden.

Kampfroboter (Holz II)

Angriff 2(FK)/2/2, **Schaden** 1 (Energie) (Laserkanone), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 2

MANÖVER: Die Kampfroboter verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Roboter: Die Kampfroboter sind immun gegen Angriffe mit Waffen, die biologischen oder chemischen Schaden verursachen.

Leichte Panzerung: Alle Angriffe gegen einen Kampfroboter erleiden einen Malus von -1.